
SUPLEMENTO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS
JAPANMANIA
Nº 10 • FEBRERO 1997
MADE IN JAPAN
• PLAYSTATION
RANMA 1/2
Los personajes de Rumiko Takahashi reunidos en un magnífico juego de lucha.
• SATURN
ENEMY ZERO
Los geniales programadores de WARP nos muestran su última obra maestra.
FIGHTERS MEGAMIX
• NINTENDO 64
PERFECT STRIKER
Descubre las excelencias del primer juego de fútbol creado por Konami para 64 bits.
• PSX-SATURN
ROCKMAN 8
Capcom y su robotillo azul nos asombra con un fabuloso arcade de plataformas.
ESPECIAL
modelos
japonesas
MANGAZONE
• PLAYSTATION
BASTARD
La obra de Kazushi Hagiwara traspasa las fronteras del manga a los 32 bits de Sony.
SUPERMANGA
• PAPELES AMARILLOS
• AKIRA
• ALITA: ANGEL DE COMBATE
• MANGAKA •
Séptima entrega del juego de cartas coleccionables exclusivo para JAPANMANIA.

博 坂田博信堀雄鳥坂田



ESPECIAL MODELOS JAPONESAS

鳥坂田博信堀雄

HYNE FUJIMORI

"AHORA SIGO UNA DIETA A BASE DE LIMON Y VINAGRE"

Por capricho del destino (o vaya usted a saber por qué caballero), esta joven y espigada modelo japonesa descubrió hace unos meses que su estómago, hasta entonces muy delicado, funciona mejor si se bebe dos litros de vinagre y se come ocho kilos de limones al día. Aunque los médicos insisten en lo peligroso de su dieta, ella sigue dale que dale y ya tiene este color.







- **ALTURA:** 170 cm
- **BUSTO:** 81 cm
- **CINTURA:** 58 cm
- **CADERAS:** 81 cm

En el sorteo de lotería de medidas corporales han sido agraciados, con tres kilos de limones, los números de la señorita Hyne.



- **ALTURA:** 167 cm
- **BUSTO:** 80 cm
- **CINTURA:** 59 cm
- **CADERAS:** 86 cm

Esta mujer tiene mejores medidas que Rodrigo Rato para levantar la economía española. Una verdadera lástima lo del pelo de gato.

鳥坂田博信堀雄

YOKO SAKATO

"COMO PILLE A RULKY POTOTO LE CORTO LA COLETA"

A Yoko Sakato no se le olvidarán jamás las manos del afamado peluquero europeo Rulky Pototo, afincado en Leganés desde hace varios años. Con motivo de la segunda «Feria del Corte Audaz y el Ingenio Tijeril», Yoko (por entonces con una melena que envidiaba hasta **Isabel Pantoja**) fue invitada como modelo. Los resultados son los que muestran esta dura imagen.

鳥坂田博信堀雄

SUMARIO





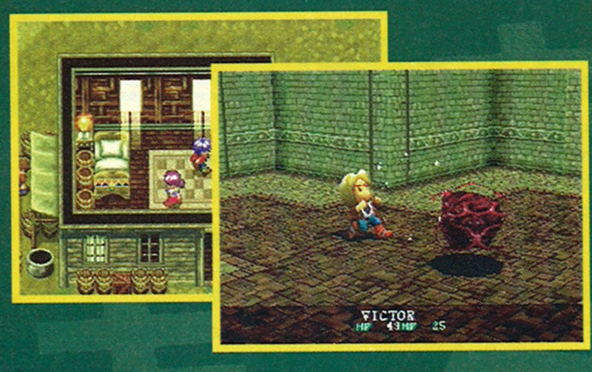
■ **NOTA DE LA REDACCION** ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado:
ANIME: Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...
OTAKU: Aficionado al manga y el anime. **OVA:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **J. L. del Carpio**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol, Javier Bautista, J. L. del Carpio, Roberto Serrano, Pau Blanes, Pol Roca, J. M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Profesor Augustus Wanamaker, Arnau García Pérez** ("Lokotaku" y "Mangaka") y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32
Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado

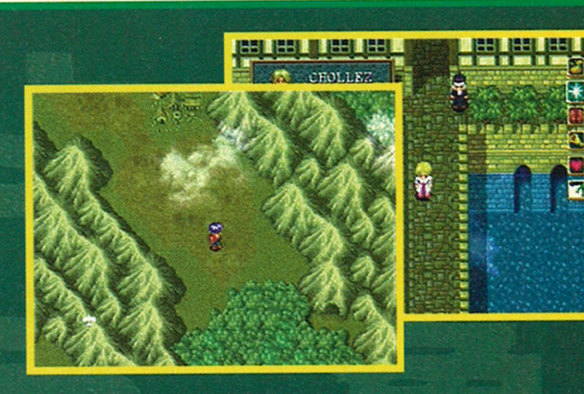




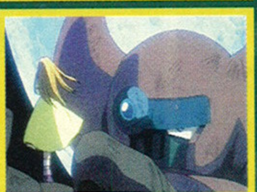












AQUI ESTA AL FIN WILD ARMS.

Si hacéis un poco de memoria, recordaréis como en el primer número de **JAPANMANIA** hacíamos mención de uno de los proyectos más ambiciosos de **Sony** para ***PSX***: un *RPG* revolucionario llamado **WILD ARMS**. Casi un año después de aquello, el juego ya está al fin en la calle, demostrando con su enorme calidad que la espera merecía la pena. Una *intro* impresionante (digna de la mejor película de animación), una música como se han producido pocas hasta ahora, y los ya célebres combates en tres dimensiones (confeccionados a base de polígonos y *texture mapping*) hacen de este juego uno de los mejores de rol de cuantos se han visto en ***PlayStation***. Los responsables de semejante maravilla no han sido otros que **Media Vision**, los mismos que nos brindaron el sensacional GUNNERS HEAVEN (más conocido en España como RAPID RELOAD). Un pedazo de juego del que ya hablaremos más adelante.



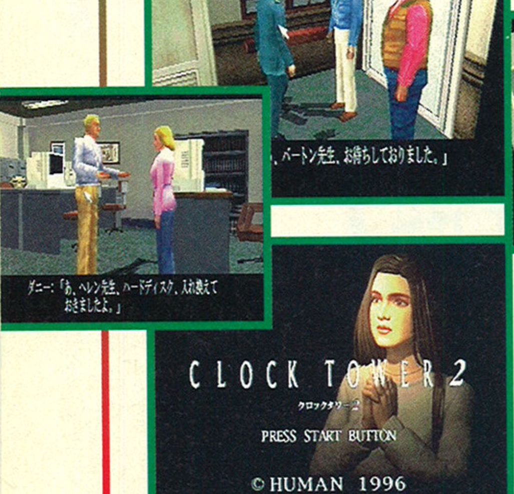


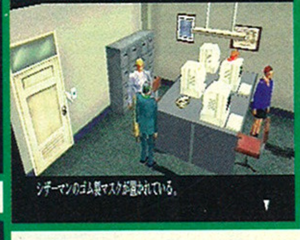




TERROR POLIGONAL.

Someramente comentado en el reportaje de juegos de terror del piloso «**R. Dremayer**» del pasado Nº47 de **SJ**, CLOCK TOWER fue una de las sensaciones del pasado año en ***Super Famicom***. La historia de las desafortunadas colegialas que topaban con el chepudo Alberto y sus tijeras impresionó tanto a los nipones, que ha provocado la aparición de una secuela en ***PSX***. **CLOCK TOWER 2**, producido, al igual que el de ***SFC*** por **Human Soft**, continúa la historia justo donde acabó. Se han sustituido los *sprites* 2D por gráficos poligonales y el terror por misterio.



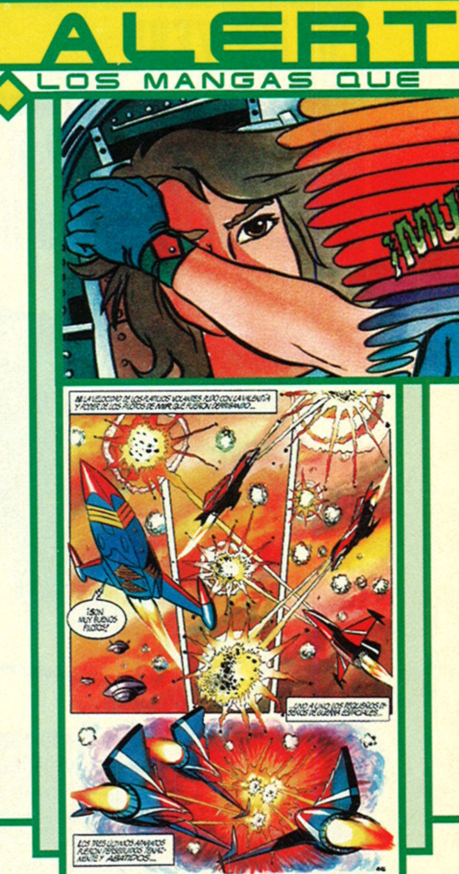


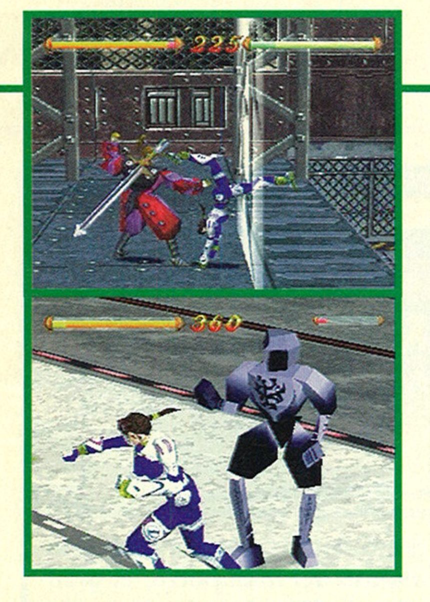
ALERTA

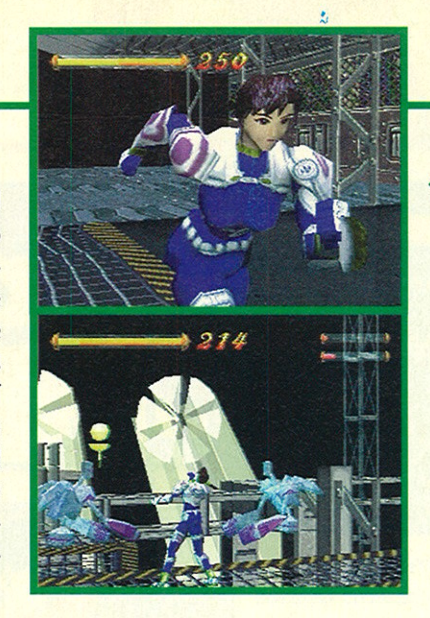
LOS MANGAS QUE

LOS VIEJOS MANGAKAS NUNCA MUEREN

Esta vez, trasgrediendo la norma habitual, no vamos a mirar hacia Oriente para recomendaros un manga poco conocido. Esta vez, nos quedamos en **España**. Y viajamos en el tiempo hasta finales de los 70, cuando se produjo la primera invasión manga, encabezada por series como MARCO o HEIDI. En aquellos tiempos, y dada la complejidad de las negociaciones con las compañías japonesas, algunos editores op-



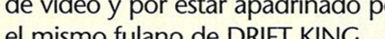




YELLOW FLASHES

ZËIRAMZONE.

Este es el sugestivo nombre que recibe el último *beat´em-up* para *PSX* de la factoría **Banpresto**. Programado por **Crowd**, se trata de un arcade de lucha de corte horizontal en el que se intercalan los combates *One-by-One* tipo STREET FIGHTER. Lo más destacable del juego además de su endiablada jugabilidad son los múltiples planos de cámara que persiguen en todo momento los movimientos de la protagonista. Sin duda, de lo mejor que ha hecho **Bandai**.





LOS MOTORES RUGEN EN PLAYSTATION.

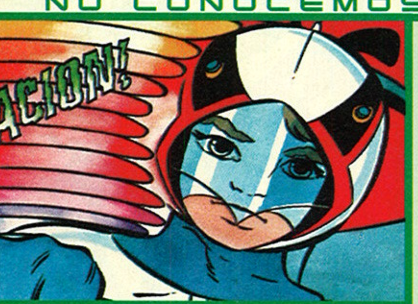
Y no es para menos, teniendo en cuenta el aluvión de arcades de conducción para la consola de *Sony* que aparecen en el mercado japonés mes tras mes. Los dos más recientes han sido **RACING GROOVY**, una simpática pero algo injugable creación de **Sammy**, y **SUPER TECHNIC CHALLENGE**. Este último, producido por **Media Quest**, trata de duelos de coches y destaca por su *intro* de vídeo y por estar apadrinado por el mismo fulano de DRIFT KING.



A ROJA

NO CONOCEMOS







taron -previa autorización oficial- por realizar cómics en nuestro país, con artistas españoles y guiones que a veces respetaban la fuente y otras no. Sucedió con las dos series ya mencionadas, posteriormente con MAZINGER-Z y más tarde con LA BATALLA DE LOS PLANETAS. Todas ellas fueron diseñadas por el estudio de José María Beaumont, un viejo perfeccionista catalán que seguiría emparentado con el manga hasta días antes de su muerte, con un número de CAMPEONES recién completado. Nuestro más sentido homenaje a una figura que hay que descubrir... y devorar gracias a los mercadillos.

ANA CARVAJAL-CALVO

LA FIEBRE POR LOS MATAMARCIANOS CONTINUA

Los últimos en apuntarse al carro de los *shoot´em-up* de marco sideral han sido los desconocidos **Techno Soleil**, y su **GAIA SEED PROJECT SEED TRAP**. Un simpaticón «cascamarcianos» en el que abundan los efectos de *scaling*, las deformaciones y otras maldades tecnológicas. Sabor a clásico para un juego que lo tiene bastante crudo para salir de **Japón**.



がなの



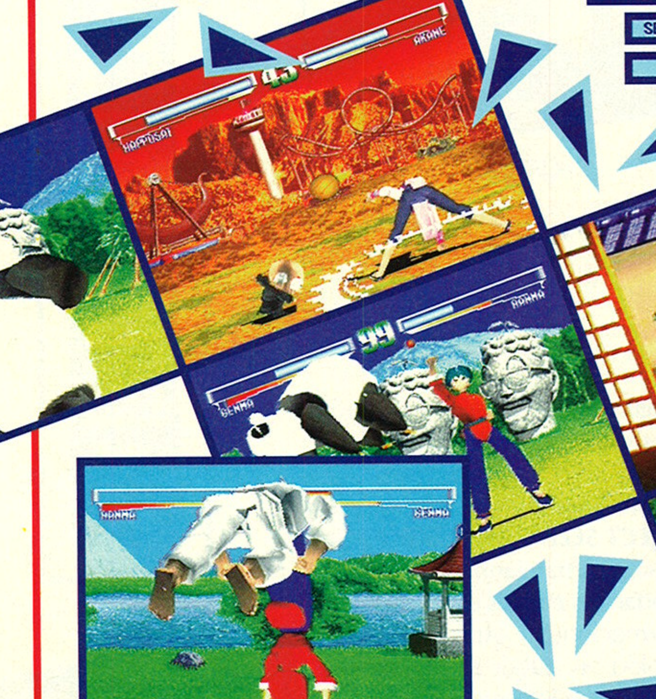
RANMA 1/2 BATTLE RENAISSANCE

PlayStation

Hacía muchísimo tiempo que no caía en nuestras manos un arcade de lucha protagonizado por Ranma Saotome y sus amigos. Para tener constancia del último, habría que remontarse al verano de 1994, con el cuarto RANMA de ***Super Famicom***, producido por **Rumic Soft**, los mismos que lanzaron en 1995 un juego de puzzle basado en el manga de la señora **Takahashi**. Producido también por **Rumic Soft**, **RANMA 1/2 BATTLE RENAISSANCE** supone el regreso de este popular manga al mundo del mamporro, el gran salto de ***SFC*** a ***PSX***, en un arcade de lucha al más puro estilo TEKKEN. Protagonizado por Ranma, Genma, Akane, Happosai, Kunoh, Shampoo y Ryoga, BATTLE RENAISSANCE ofrece además el bautismo en un videojuego de otro personaje de la serie, Ryu Kumon. Pero la gran particularidad de este juego con respecto a los existentes le viene dada por la propia trama del manga. Como

MODO HISTORIA

EL MODO PRINCIPAL DE JUEGO TIENE COMO ÚNICO ESCENARIO LA ISLA KUNOH, A LA QUE DEBEMOS LIBERAR DEL EMBRUJO DE LAZARA PAJUELA, UNA DEMONIA DE ARMAS TOMAR. PERO ANTES SERÁ NECESARIO ENFRENTARSE AL RESTO DE PERSONAJES QUE COMPONEN EL JUEGO.











JAPAN



recordaréis, tanto Ranma como su padre son víctimas, junto a Shampoo y Ryoga, de la maldición de la fuente Jusen-kyo, que trasforma sus cuerpos al contacto con el agua fría. De esta manera, en pleno combate, un pequeño chaparrón puede cambiar a Ranma de sexo, a Genma en Panda o a Ryoga en el cerdo, y con su nueva forma, seguir combatiendo. Curioso y tremendamente divertido.

NEMESIS







PLAYSTATION

RUMIC SOFT

TRANSFORMACION

TRANSFORMACION

TRANSFORMACION



Tras dar forma a nuestras peores pesadillas en D, los japoneses de **Warp**, con **Kenji Eno** al frente, han decidido abandonar el terror gótico por la ciencia-ficción más sobrecogedora y un solitario carguero espacial, el AKI, en su ruta de regreso a **La Tierra**. Uno de sus copilotos, Laura (la protagonista de D), despierta de su hibernación para descubrir con horror que la nave ha sido tomada por aliens, los cuales están acabando con el resto de la tripulación mediante muerdos salvajes al cuello. Como diría aquél, «la cosa está muy mala», ya que los aliens además de fieros, son invisibles al ojo humano, por lo que Laura sólo podrá contar con su ingenio y un detector de ultrasonidos para acabar con ellos. Combinando elementos de arcade y aventura, el desarrollo de **ENEMY ZERO** podría situarse entre D y DOOM. Fases de reflexión pura en la que el ingenio prevalece, mezclada con carreras por los pasillos huyendo de los aliens. Todo el juego en sí es un claro y continuo homenaje al cine de ciencia-ficción, desde el punto de arranque de la historia

WARP STAFF

En esta opción veremos desfilar los rostros de la gente que compone **Warp**, y algunos de sus juegos inéditos en **Europa**.

ENEMY ZERO

SEGA SATURN



(100% ALIEN EL OCTAVO PASAJERO), hasta determinados planos de cámara, como el célebre de los cascos reflejando las luces del ordenador, de 2001. Calificado por la propia **Warp** como una aventura de horror multimedia, el contrapunto a los aterradores efectos de sonido de **ENEMY ZERO** lo pone la música de **Michael Nyman** (autor de la banda sonora de EL PIANO). Un perfecto acompañamiento a unos gráficos soberbios y supernítidos, producto de la última generación de *True Motion*. En fin, todo un juegazo en busca de un distribuidor en **Europa**.

NEMESIS

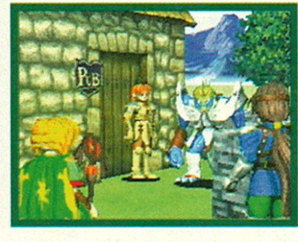
TRAINING

Valiosa opción de entrenamiento en la que aprenderemos a distinguir por ultrasonidos la situación de los invisibles Aliens, además de como abatirlos, con diferentes niveles de dificultad.



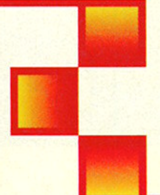
El extenso compendio que forman los juegos de la saga SHINING llega a su segundo título en los 32 *bits*. En él los programadores han optado por una vuelta a los origenes de la saga, respetando el desarrollo de SHINING AND DARKNESS, juego programado por **Climax**. Para los que no conozcáis este título, simplemente os diremos que se trata del tipico *RPG* en primera persona, cuya acción transcurre la mayoría de tiempo por túneles y mazmorras. Las batallas se desarrollan por turnos, y cada personaje tendrá su oportunidad de eliminar a los enemigos. Los gráficos, al igual que en SHINING WISDOM, se basan en personajes renderizados, y las cavernas estan formadas con *Texture Mapping*. La gran calidad de las texturas queda patente en estas pantallas, en las que podréis comprobar el fenomenal trabajo de los grafistas de **Sonic**. Ahora sólo falta que alguien traiga este divertido *RPG* mas allá de los Pirineos.

THE PUNISHER









SHINING THE HOLY ARK

SEGA SATURN

JIKKYOU OSYABERI PARODIUS



CD ROM

SATURN

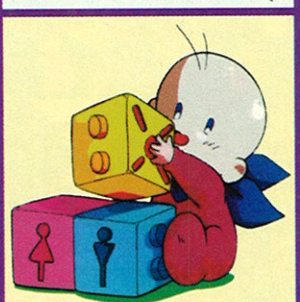
KONAMI

Si recordáis, hace un par de números, cuando en estas mismas páginas hablabámos del genial SEXY PARODIUS, hicimos mencion a un PARODIUS para ***Super Famicom*** totalmente inédito fuera del **Japón**. Pues bien, aquel cartucho de 24 megas acaba de ser versionado a ***Saturn*** (y en breve a ***PSX***), para alegría de incondicionales y aquellos que, como nosotros, no pudieron echarle el guante al original. **JIKKYOU OSYABERI PARODIUS *Forever With Me***, además de ser el primer PARODIUS de 32 *bits* no basado en una recreativa, es un rendido homenaje a algunos de los títulos más populares de **Konami**,



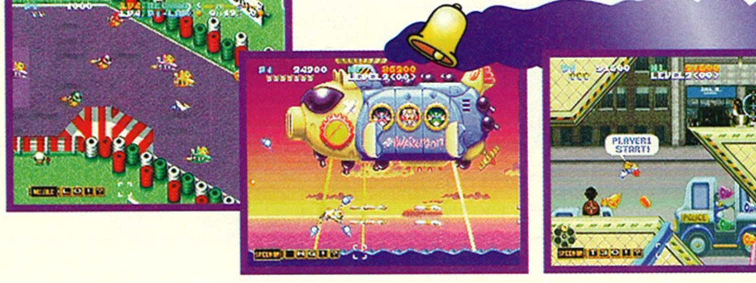




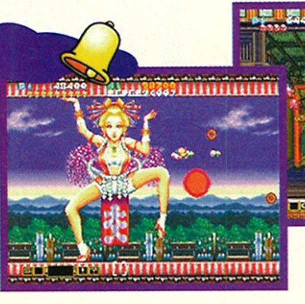


como POP´N TWIN BEE, GANBARE GOEMON o FOREVER WITH YOU. Incluso es posible encontrar una fase totalmente dedicada a LETHAL ENFORCERS, con escenarios digitalizados, dianas móviles y las dos pistolas del juego (la azul y la rosa) disparando contra nuestra nave sin piedad. Otros detalles destacables del juego son los dos modos *Omake*, uno de los cuales se desarrolla dentro de un cómico circuito de **Fórmula 1**, o el elevado número de naves que se pueden elegir (16). Un gran juego, de dudoso aterrizaje en Occidente.

NEMESIS

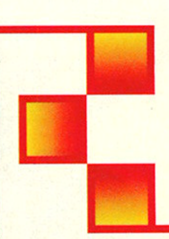












SEGA SATURN

Si ROCKMAN 7 (MEGAMAN 7 en **Europa**) significó la llegada de este popular personaje (no confundir con ROCKMAN X) a los 16 *bits*, su continuación supone el primer episodio de la saga en pisar los 32. Pocas alegrías han tenido pues, los usuarios de ***SNES***, que ven como la criatura del Dr. Light deja tras de sí una única entrega para este sistema para saltar inmediatamente a ***Saturn*** y ***PlayStatio***n, en el que es sin lugar a dudas el más completo, bonito y espectacular ROCKMAN creado hasta la fecha. Y es que, tras el bochornoso ROCKMAN X3, **Capcom** estaba obligada a lavar la imagen del que ha sido durante años su mascota-estandarte en el mundo de los videojuegos. Y qué mejor manera que homenajeando a los anteriores títulos de la saga, a través de una *intro* de dibujos animados absolutamente soberbia que reune al robot azul con sus más inolvidable enemigos, al ritmo de una pegadiza cancioncilla. Es el preludio de un espectáculo gráfico sin precedente en ***PSX***, en el que tienen cabida, desde las diabólicas criaturas del Dr.Wily, hasta Rush el cyberperrezno e incluso el hermano de Rockman, Protoman. La *Memory Card* ha



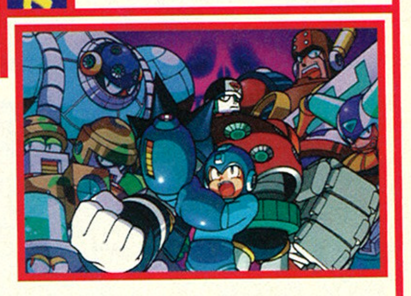
ROCKMAN 8



sustituido a los interminables *Passwords*, los escenarios con tramas dejan ahora paso a maravillosos parajes de mil tonalidades y planos de *scroll*, y tanto Rockman como el más insignificante de sus enemigos están ahora colosalmente animados. Y eso por no hablar del sonido, con la valiosa aportación del *Q-Sound*. Esto sí que es un verdadero ROCKMAN de 32 *bits*. Gráficos de recreativa y sonido de película pero conservando las esencias del clásico de ***NES***. Mensaje para **Virgin**, distribuidora de **Capcom** en **Europa**: Queremos este juego y lo queremos ¡YA!

NEMESIS











BATTLE & CHASE

SUPERADVENTURE



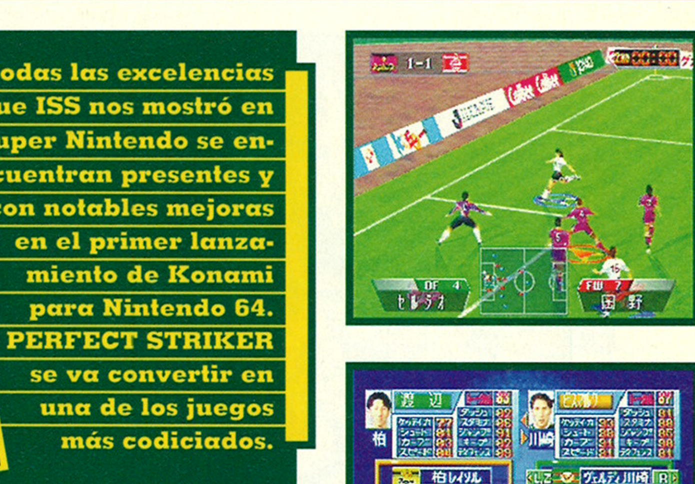


PARECE QUE VAMOS A TENER MEGAMAN/ROCKMAN PARA RATO. EN EL MENU DE ROCKMAN 8 PODEMOS ENCONTRAR UN TRAILER AVANCE DE LOS QUE SERAN LOS PROXIMOS TITULOS DEL ROBOT AZUL PARA PSX: UN CLON DE SUPER MARIO KART LLAMADO ROCKMAN BATTLE & CHASE, Y UNA AVENTURA GRAFICA DE NOMBRE SUPERADVENTURE ROCKMAN.

ロがなの



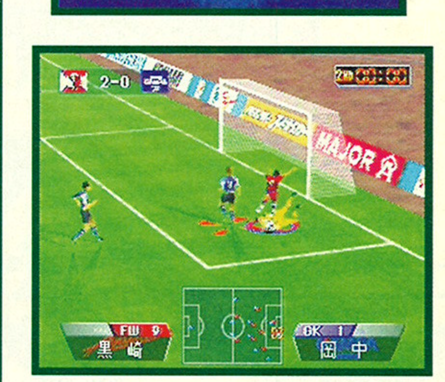




Todas las excelencias que ISS nos mostró en Super Nintendo se encuentran presentes y con notables mejoras en el primer lanzamiento de Konami para Nintendo 64. PERFECT STRIKER se va convertir en una de los juegos más codiciados.











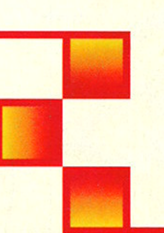


COPA









LIGA

PERFECT STRIKER



MADE IN JAPAN

N*intendo 64* es toda una realidad en **Japón** y **EE. UU.**, aunque ya queda menos para el día de su lanzamiento en **España**. Mientras tanto debemos conformarnos con las noticias que nos llegan, en especial del País del Sol Naciente. Desde allí **Konami** ha vuelto a demostrar lo que es capaz de hacer, en este caso haciendo uso del potencial de la consola más sofisticada del mercado. Como muy bien indica el nombre del juego, **PERFECT STRIKER**, la compañía ha tomado como base el mejor título futbolístico de ***Super Nintendo***, INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, que se llamó PERFECT ELEVEN en **Japón**. No podía tener mejor padrino el primer simulador balompédico para los 64 *bits* de **Nintendo**. No falta ningún tipo de detalle, desde el entranamiento hasta los escenarios se encuentran presentes en esta nueva versión. Los 96 megas de este cartucho han sido aprovechados de tal forma que el juego alcanza unas cotas de realismo nunca vistas. El suavizado de texturas y la técnica de *motion capture* se conjuntan para ofrecernos una maravilla visual sin precedentes con unas animaciones que rozan la perfección. A esto hay que añadir además toda la jugabilidad de ISS, incluso más depurada gracias al



96 MEGAS

NINTENDO 64

KONAMI





mando analógico de la consola. Una vez habituados a la configuración de los botones, el control de los jugadores será prácticamente intuitivo. Regates, bicicletas, chilenas, empalmes y todo lo que siempre has deseado hacer en un campo de fútbol tiene cabida en **PERFECT STRIKER.** Todas las incidencias en el terreno de juego serán fielmente comentadas por dos comentaristas. Las jugadas más espectaculares serán remarcadas por el rugido del público que abarrota y ondea sus banderas en las gradas. El sistema para lanzar penaltis ha sufrido algunas innovaciones respecto a ISS. Tanto el guardameta como el jugador moverán un puntero sobre la portería para que, hasta cierto punto, sea más fácil adivinar la intención del contrario. Por supuesto, no podían faltar un completo editor de jugadores y el fichaje de las estrellas de otros equipos para incorporarlos a la disciplina de nuestro club predilecto. En **PERFECT ELEVEN** están representados todas las escuadras de la **J. League**, aunque para su lanzamiento en **Europa** se ha previsto la inclusión de selecciones nacionales tal y como pasara con **PERFECT ELEVEN**. Con este título **Konami** ha dado vida a una estrella que va a dar mucho que hablar en los 64 *bits* de **Nintendo**.

R. DREAMER







ESCENARIOS



TARJETAS

El árbitro no hará caso a nuestras súplicas. Si derribamos al portero recibiremos la tarjeta roja directa.



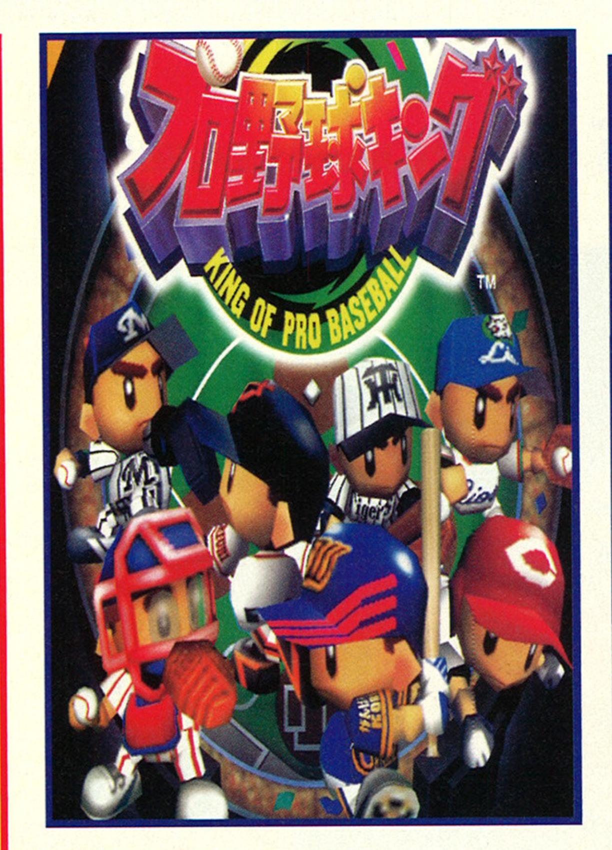




ENTRENAMIENTO

Aquí podréis afinar vuestra puntería en los libres directos y aprender tácticas para los saques de esquina.

PERFECT STRIKER







64 MEGAS

NINTENDO 64

IMAGINEER

LA MAR DE CUCOS

AL IGUAL EN LOS PAWAFURU PUROYAKIU DE KONAMI, KING OF PRO BASEBALL ESTA PROTAGONIZADO POR PARODIAS SUPER DEFORMED. DESCONOCEMOS SI SE TRATA DE CARICATURAS DE JUGADORES DE VERDAD.





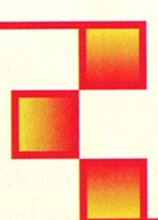
Adelantándose a la propia **Konami** y su esperado POWERFUL PRO BASEBALL 4, **Imagineer** acaba de lanzar al mercado japonés el primer juego de béisbol del catálogo de *Nintendo 64*. Al igual que la saga de **Konami** (más conocida por todos como JIKKYOU PAWAFURU PUROYAKIU), **KING OF PRO BASEBALL** está protagonizado por *Super Deformeds*, divididos en los 15 equipos que componen la liga japonesa de béisbol profesional. Pero no dejéis que el aspecto del juego os engañe. A pesar de su apariencia humorística es uno de los más completos simuladores de este deporte de cuantos han llegado a nuestras manos. Posee nada menos que 15 campos distintos (tres de ellos cubiertos… ¡y uno en una playa!), opciones de entrenamiento (bateo, lanzamiento, eliminar contrarios de las bases…), además de hacer un perfecto uso del *pad* analógico de *N64*. Un gran juego, en definitiva.

NEMESIS



KING OF PRO BASEBALL







ESPECIAL MODELOS JAPONESAS

鳥坂田博信堀雄

KONY YAMAHA

"HAGO OIDOS SORDOS A LOS RUMORES DE BODA DE RATUN"

Las mujeres de medio mundo siguen negándose a creer que nuestro compañero, y sin embargo enemigo, **The Punisher** pueda haber encontrado el amor allende los mares, allende las circunstancias físico-motrices. Pero si atendemos a la realidad, y no a las creencias de cuarto descerebradas, todo parece apuntar a que Ratun está enamorado y encima es correspondido.





- **ALTURA:** 172 cm
- **BUSTO:** 82 cm
- **CINTURA:** 60 cm
- **CADERAS:** 87 cm

Aunque no se le ven muy bien las orejas, todo parece apuntar que esta chica tiene un tipo y un rostro que parten la pana fina.

鳥坂田博信堀雄

OTEMI KAMOSHY

"A MI ME GUSTAN LOS HOMBRES COMO JAVIER ITURRIOZ"

Todo pasa y todo queda, pero lo nuestro es flipar y os preguntaréis por qué. Bueno, pues la belleza de las fotos asegura, sin rubor alguno, que **Chip&Ce** es su maestro y que ella comparte plenamente todas sus creencias sobre el hombre. Y así, ella los quiere como él: atletas y nada poetas, rudos y corajudos, instruidos pero no sensiblotes. Vamos, todo un Neanderthal.



- **ALTURA:** 172 cm
- **BUSTO:** 85 cm
- **CINTURA:** 61 cm
- **CADERAS:** 87 cm

Aunque tiene buen gusto para la ropa y los edredones, esta chica tan mona se encuentra a varios años luz de la época actual.

信博信堀雄鳥坂田博信堀雄鳥坂田

Ricardo de Díez España, el afamado Doctor Ronquidos, nos ha proporcionado una jugosa colección de sus pacientes más amarillas.



- **ALTURA:** 173 cm
- **BUSTO:** 82 cm
- **CINTURA:** 58 cm
- **CADERAS:** 84 cm

Un buen cuerpo pero poca cultura, la vida no asegura. Hay que estudiar aunque sólo sea para empatar. Y con este consejo, te dejo.

鳥坂田博信堀雄

KATE SUZUKI

"EN CASA NO ME HACEN NI CASO Y YO NO VEAS COMO PASO"

Guapa, sexy y bastante modernilla, Kate empezó a ganarse la vida como modelo siendo muy jovencilla. Con tanta pasarela y tantas sesiones, sólo podía ir a clase en contadas ocasiones. Las casi constantes ausencias escolares hicieron que su cultura no fuera otra que la de los bares. Y ahora, por bruta y deslenguada, en su propia casa, su propio padre, la tiene relegada.



- **ALTURA:** 164 cm
- **BUSTO:** 79 cm
- **CINTURA:** 57 cm
- **CADERAS:** 83 cm

Las medidas de esta nipona coinciden con las de De Lúcar. 164 kilos, 79 años virgen, 57 pelos orejiles y 83 acreedores furibundos.

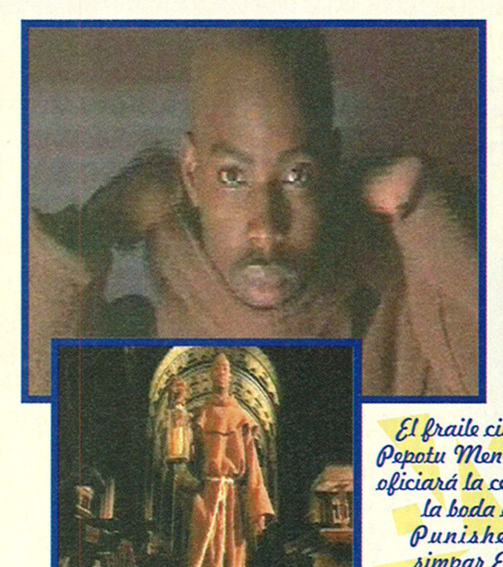
鳥坂田博信堀雄

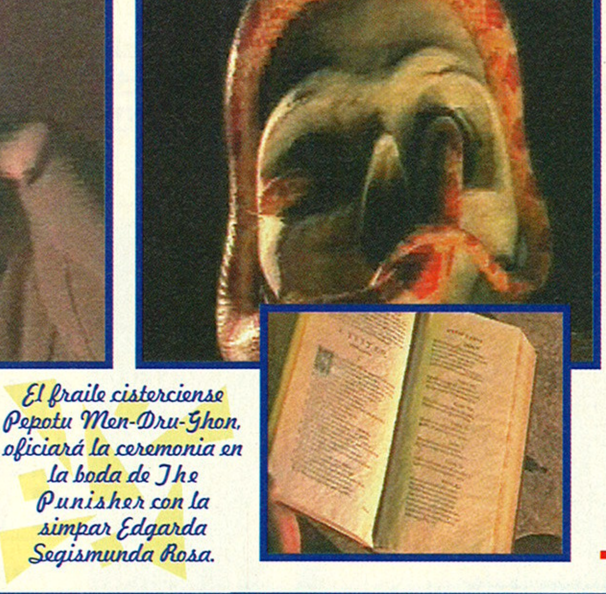
YUKO SAKITO

"QUIERO HACER UN DUO MUSICAL CON JESULIN Y OTRO"

Sus grandes dotes para la canción ligera y los ritmos sabrosones, han animado a Yuko a iniciarse en el complejo y difícil mundo de la canción en nuestro país. Estrella de un Karaoke recomendado por el INSERSO, esta mocita ya piensa en posibles candidatos para compartir el micrófono y la minuta del abogado defensor. Desde aquí, les deseamos una gira casi eterna.

がなの





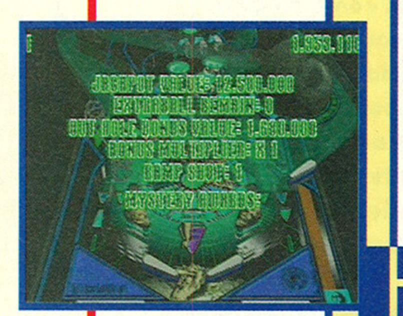
El fraile cisterciense Pepotu Men-Dru-Ghon, oficiará la ceremonia en la boda de The Punisher con la simpar Edgarda Segismunda Rosa.



CD ROM

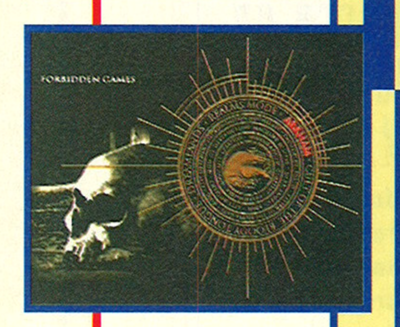
SATURN

KAZE









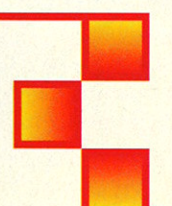
Bajo un entorno muy a lo EL NOMBRE DE LA ROSA, se nos presenta un peculiar *pinball* de aspecto más que curioso y, sobre todo, presentación atípica. Uno, acostumbrado a ver de todo en el mundo del videojuego, se sigue asombrando al ver como con el pretexto de animar un pinball, se nos envuelve en un argumento siniestro que, a mi entender, no pega para nada con la estructura de un juego de petacos. Pero está más que claro que la intención es buena, y como pulsando el botón nos saltamos las aventuras de Mobutu, el monje cisterciense, pues todo perfecto. Tres diferentes mesas sin *scroll* y sin posibilidades de cambiar la perspectiva de juego son las características más importantes que definen a este juego. El multiball de 7 bolas simultáneas es sin duda el principal aliciente de un juego no demasiado brillante, más bien plomizo, que a buen seguro jamás nos visitará... Tampoco nos perderemos nada.

THE SCOPE



NECRONOMICON





Además de más de un bostezo, este curioso pinball tiene poco que ofrecer a los exigentes usuarios de las consolas de última generación.



















A pesar de los años transcurridos desde su aparición, la influencia de PUYO-PUYO sigue latente en el mercado japonés, como lo demuestran las decenas de copias que siguen saltando en **Japón** mes tras mes. El último capítulo de esta fiebre lo protagonizan **Capcom** y las versiones *Super Deformed* de los luchadores de S.F.ALPHA 2 y DARKSTALKERS. Directamente de los salones recreativos a ***PlayStation***, **SUPER PUZZLE FIGHTER II X** nos permite elegir entre ocho luchadores (4 de ALPHA 2 y 4 de NIGHT WARRIORS) para enfrentarnos contra un amigo o la computadora, en este último caso, a través de un modo historia en el que no faltan los constantes golpes de humor, casi siempre protagonizados por Dan, el churresco luchador de la saga ALPHA. Este compone, junto a AKUMA y DEVILOT, el trío de luchadores secretos a lo que sólo se puede acceder mediante el truquejo correspondiente, como si de otro arcade de lucha se tratara. La mecánica de **S. P. FIGHTER II X** es bastante sencilla y se sitúa más o menos entre PUYO-PUYO y COLUMNS. Consiste en formar bloques con gemas de un mismo color, aumentándolos de tamaño con nuevos bloque, para luego reventarlos con una gema explosiva. Cuanto más grande sea el bloque reventado y mayor la cadena de explosiones de bloques de diferentes colores, mayor será el ataque de nuestro luchador. Aunque es poco probable que llegue a **Europa**, es un juego muy divertido.

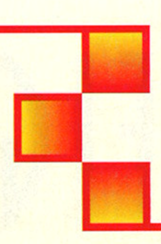
NEMESIS



El elenco de luchadores de S.P. FIGHTER II X está compuesto por parodias *Super Deformed* de Ryu, Chun-Li, Ken y Sakura de S. F. ALPHA 2, y Felicia, Hsein-Ko, Donovan y Morrigan de NIGHT WARRIORS.

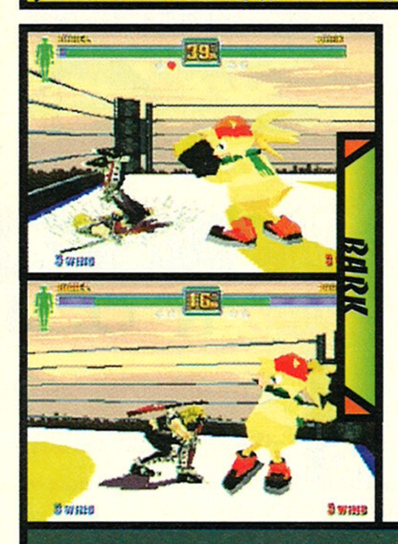
SUPER PUZZLE FIGHTER II X

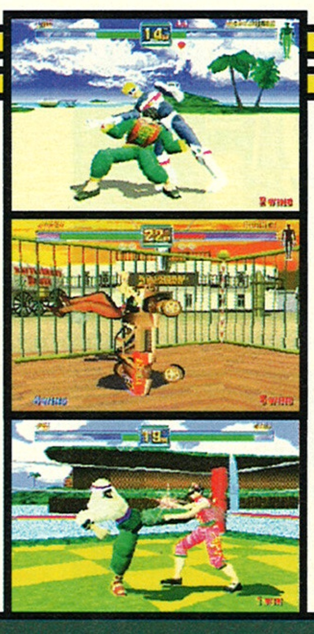


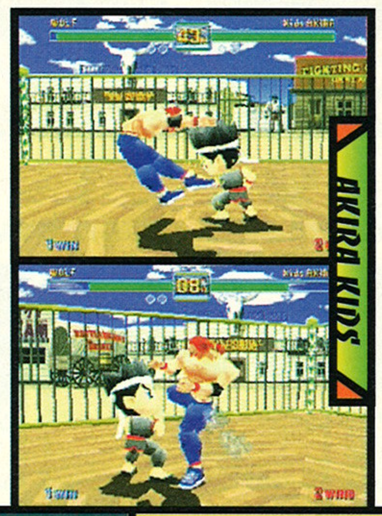


がなのおたく

LOS AMANTES DE LOS JUEGOS DE LUCHA Y EN ESPECIAL DE LAS CREACIONES DE AM2 VAN A TENER EN ESTE FIGTERS MEGAMIX EL JUEGO DE SUS SUEÑOS, YA QUE PODRAN DISPONER DE LOS PERSONAJES DE VIRTUA FIGHTERS, FIGHTING VIPERS Y ALGUNO MAS.



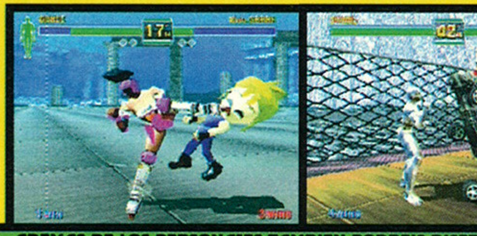






Los amantes de los fabulosos *beat´em-up* de la factoría de **AM2** nos quedamos atónitos hace unos meses al leer en **Internet** que el equipo de **Yu Suzuki** iba a realizar juegos exclusivamente para ***Saturn***. Algunos pensaréis que ya realizaron VIRTUA FIGHTER KIDS, pero este juego se desarrolló para ***STV*** y posteriormente apareció en ***Saturn***. El primero de estos juegos es **FIGHTERS MEGAMIX**, un compendio de lo mejor de los *beat´em-up* de **Sega** con algunas sorpresas que ahora os relatamos. En primer lugar disponemos del nada despreciable número de 32 luchadores, que comprende todos los personajes de VIRTUA FIGHTERS, FIGHTING VIPERS y algunos de SONIC FIGHTERS y VIRTUA KIDS. El juego está estructurado por caminos, y en cada uno de ellos nos enfrentaremos con distintos personajes, siendo el último





ADEMAS DE LOS PERSONAJES TAMBIEN PODREIS DISFRUTAR DE LOS ESCENARIOS DE JUEGOS COMO SONIC THE FIGHTERS O VIRTUA COP.



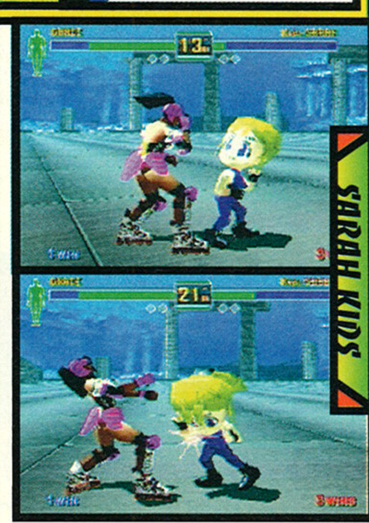




AL IGUAL QUE OCURRIA EN FIGHTING VIPERS, DISPONDREMOS DE UNA OPCION DE ENTRENAMIENTO QUE NOS PERMITIRA PERFECCIONAR Y PRACTICAR CADA UNA DE LAS LLAVES DE LOS PERSONAJES, ESTE MUÑECO DESPEDAZADO SERA LA VICTIMA.

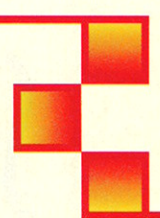


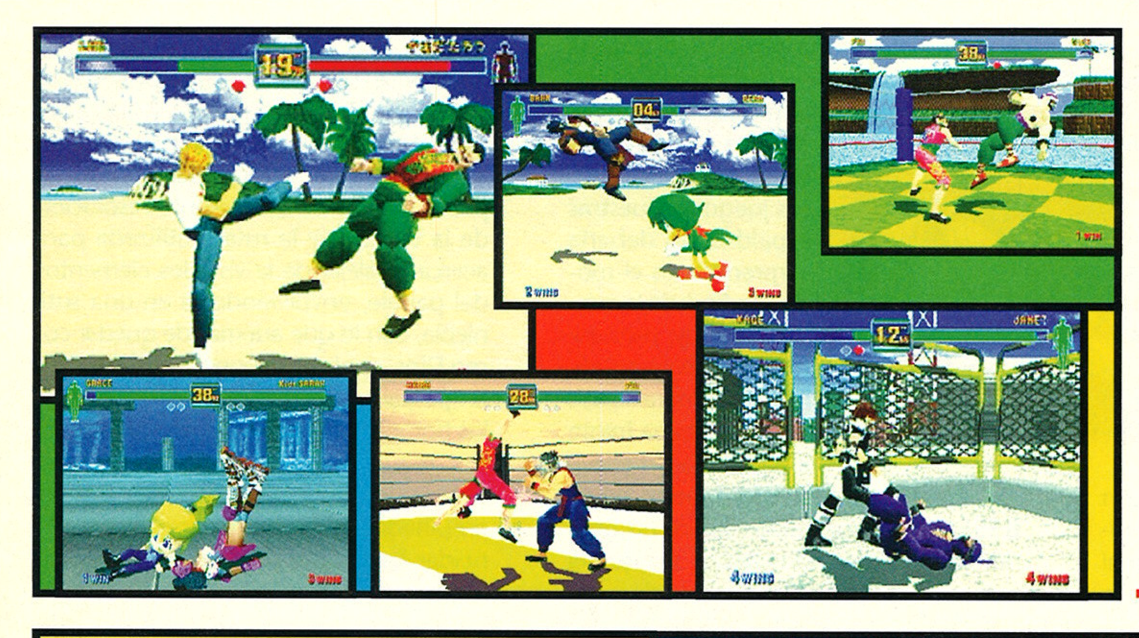




FIGHTERS MEGAMIX









SATURN

SEGA-AM2

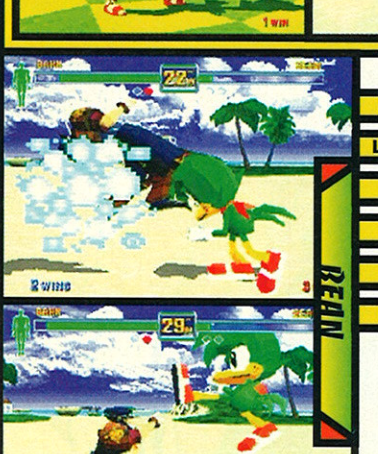


EN CADA UNA DE LAS RUTAS NOS ENFRENTAREMOS A UN PERSONAJE SECRETO, QUE SE SUMARA A LA LISTA DE LOS DISPONIBLES.

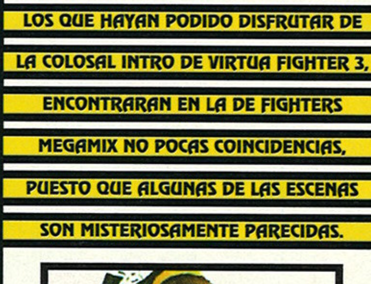
un personaje secreto. Algunos de estos personajes secretos los podéis ver en estas paginas, y son, por ejemplo, Janet de VIRTUA COP, el coche de DAYTONA USA, Shiba de VIRTUA FIGHTER e incluso el protagonista de DYNAMITE DUX. Los que hayan tenido la oportunidad de jugar con VIRTUA FIGHTER 3 podran encontrar en **FIGHTERS MEGAMIX** todas las llaves que se encuentran en el insigne arcade de **AM2**. Los decorados también son una mezcla de todos los juegos, con la particularidad de que podremos poner jaula en alguno de los que nunca la tuvieron. Precisamente hablando de jaulas, os diremos que otra de las novedades constituye que todos los personajes tienen llaves de las que sólo se pueden ejecutar en las proximidades de las vallas.

THE PUNISHER

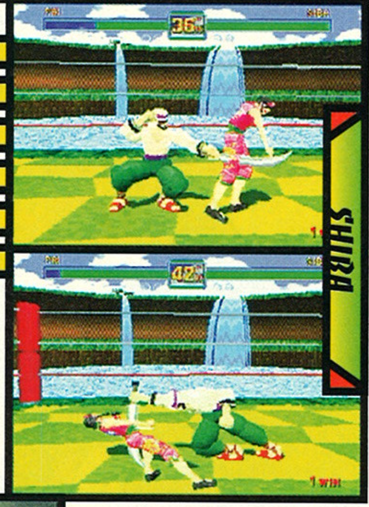


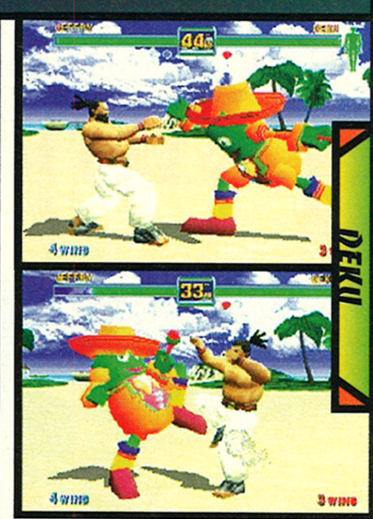


LOS QUE HAYAN PODIDO DISFRUTAR DE LA COLOSAL INTRO DE VIRTUA FIGHTER 3, ENCONTRARAN EN LA DE FIGHTERS MEGAMIX NO POCAS COINCIDENCIAS, PUESTO QUE ALGUNAS DE LAS ESCENAS SON MISTERIOSAMENTE PARECIDAS.





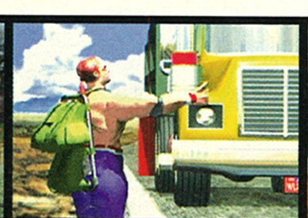








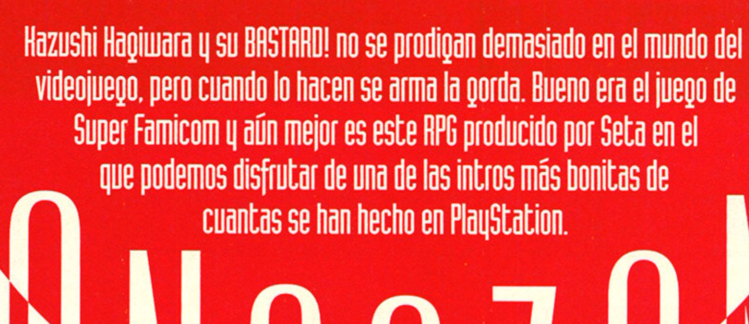






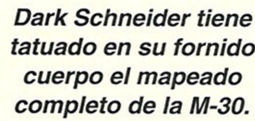
Mucho, demasiado tiempo hacía que no veíamos un juego basado en el archipopular manga de **Kazushi Hagiwara**. Es preciso remontarse hasta Octubre del 94, justo el número en que inaugurábamos esta modesta sección, para encontrarnos con la adaptación para ***Super Famicom*** que de BASTARD! realizó **Bandai**. Un modestísimo arcade de lucha que poco tiene que ver con el juego que ahora nos ocupa, un ambicioso *RPG* para ***PlayStation*** producido ni más ni menos que por **Seta**, en el que lo primero que llama poderosamente la atención es su secuencia de introducción, una de las más bellas producidas hasta el momento para un sistema doméstico. A estas alturas, con tantos juegos a nuestras espaldas, no debería sorprendernos el modo *Playback* de la consola de **Sony**, pero ante un prodigio así sólo queda maravillarse y soltar la baba frente a la pantalla del televisor. Pasando a hablar del juego en sí, **BASTARD!** recibe influencias de un gran número de conocidos *RPG´s*, aunque la más evidente proviene sin duda de la saga KING´S FIELD. Al igual que en ésta, el jugador se mueve libremente por un mapeado en tres dimensiones realizado a base de polígonos y *texture mapping*, brújula en mano. Lo más reseñable en el aspecto técnico es la excelente resolución de la texturas y la rutina utilizada para acercar o alejar de la vista los elementos del paisaje, envolviéndolos en una sutil niebla, con lo que además de quedar como Dios, se ahorran poner muchas cosas en pantalla, ganando en velocidad. Con los botones del *pad* el jugador puede correr, regular en altura el ángulo de visión (muy útil a la hora de bajar las cuestas empinadas y para detectar si Dark Schneider ha pisado una caca de perro), o activar y desactivar todo tipo de puertas y



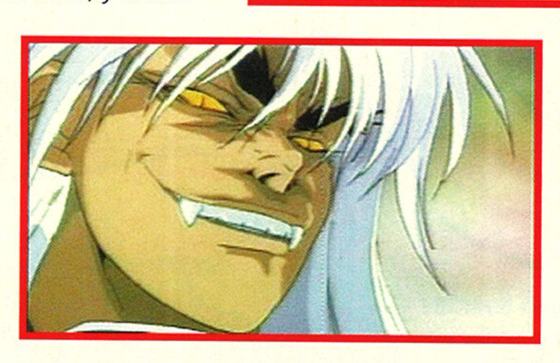

Kazushi Hagiwara y su BASTARD! no se prodigan demasiado en el mundo del videojuego, pero cuando lo hacen se arma la gorda. Bueno era el juego de Super Famicom y aún mejor es este RPG producido por Seta en el que podemos disfrutar de una de las intros más bonitas de cuantas se han hecho en PlayStation.

MANGAZONE

• por NEMESIS •


Dark Schneider tiene tatuado en su fornido cuerpo el mapeado completo de la M-30.

mecanismos. Durante el juego abundan las pantallas estáticas, a modo de cómic interactivo, donde podemos admirar el fantástico trabajo de **Hagiwara**, en mi opinión uno de los mejores autores de manga en activo. Y claro, qué sería de un juego de rol sin sus batallitas… pues tranquilos, que BASTARD! las tiene, y a mansalva. La mecánica de estos enfrentamientos es bastante simple y consiste en dispersar a Dark Schneider y sus acólitos por un pequeño tablero, para después elegir que tipo de magia o golpe ejecutar sobre los fulanillos de turno. Y es que aunque en principio Dark Schneider comienza la aventura más sólo que **The Punisher** en un fin de semana, pronto encuentra a lo largo de juego compadres de fatiga y rivales que animan la cosa lo suficiente como para atraer la atención del jugador al instante. Y eso a pesar de las ingentes cantidades de texto en japonés. Por suerte no hace falta dominar en absoluto la lengua de **Toshiro Mifune** para avanzar en el juego, ni tampoco ser muy hábil a la hora de resolver acertijos. **Seta** puede estar orgullosa de haber producido un juego bonito, entretenido y que gustará bastante a la creciente legión de seguidores de **Kazushi Hagiwara**, cuya obra precisamente está siendo actualmente publicada en **España** por **Planeta DeAgostini Comics**, en pequeños y cucos tomitos, muy parecidos a los originales nipones. Si todavía no has leído ninguno, te recomiendo que lo hagas. Son verdaderamente divertidos.


Aquí podéis ver a D.S momentos antes de introducir a The Punisher en los senderos del vicio



EL CONTESTADOR

SUPERMANGA C/O'Donnell, 12 28009 Madrid

PIIIP Mensajes liiiiiindos, lindos de verdad, de **Sergio Eduardo Sánchez** y **Alejandro Zambrano García**. Son de **Méjico**, los tíos. Y van calientes: tanto el uno como el otro sueñan con repasar (literalmente) el U-JEUNE del pillín de **U-JIN**. Pero no pueden, porque en el gracioso país de los mariachis no ha sido publicado. ¡Basta de sufrir, amigos! Escribid directamente a **Norma Editorial**, Paseo de **San Juan** 22, 08010 **Barcelona**, haceros los mártires, contadles lo mucho que os gustan sus mangas, cuánto adoráis a **Oscar Valiente** (aunque vosotros no sepáis quién es)... y veréis como en un periquete, previo pago torniquete, tenéis el librito en casa. A sudar.

PIIIP Mensaje de **Víctor Gonzalo (Lugo)**. ¡Noooos quieres! ¡Me quieres! Toma, y yo a ti. Créeme cuando te digo que nos lo sudamos, que tratamos incansablemente de mejorar número a número, que cada entrega del MANGAKA, por poner un ejemplo, nos tiene ocupados durante varios días. Pasando a tu única pregunta (¡tras 4 folios de alabanzas, contigo pan, nocilla y alguna morcilla!), te diré que la edición española de SAILOR MOON, la que anunciamos hace casi un año en SUPER MANGA, ya está en las librerías especializadas. Mejor tarde que nunca.







PIIIP Mensaje de **Juan Fuentes (Barcelona)**. Confieso no haber visto el programa de televisión al que haces referencia, uno que pasó la 2 únicamente en **Cataluña** y que iba sobre los mangakas españoles... así que me limita-



ré a introducir tu voto negativo en mi urna virtual y sumarlo a los 20 que ya he contabilizado. ¿Tan malo era? Me temo que sí.

PIIIP Mensajes gemelos de **Amaia Cid** y **Ohiana Nieto** (**Guipúzcoa**). Chicas, chicas, chicas. ¿De dónde habéis sacado eso de que en **JAPANMANIA** hemos montado un club DRAGON BALL GT? ¡Ni hablar del peluquín (de papá **Gokuh**)! En fin, siempre os queda la posibilidad de fundarlo vosotras... conmigo de socio honorífico.

PIIIP Segundo mensaje de **Manuel Ignacio Jiménez** (de **Yecla**, no de **Murcia**; ¿o era al revés?). El ganador del concurso **Raito-Gobun** exige el regreso a estas páginas de su personaje favorito, **Makako**. Y para convencernos, manda un dibujo capaz de castrar a un **Feita-Feita**. Lo tuyo es demasiado, tío.

PIIIP Mensaje de **Raimundo Teixidor (Barcelona)**. Buscar información sobre manga en **Internet** es frustrante, tienes razón. Las pocas páginas accesibles escritas en castellano son casi, casi, un insulto a la inteligencia de cualquier tonto. Mejor que aprendas inglés. ¡Ah! Suerte con tu fanzine MANGAKA, «la revista que **Gainax Yoshi** hubiera querido leer». Envíame el primer ejemplar cuando lo termines.

PIIIP Mensaje de **Héctor Hernández Gallego (Madrid)**. Graaaacias mil por decirme lo bueno que soy (¡qué mes llevo, señor, qué mes!). En cuanto a DRAGON BALL GT... pues pronto podrás verla, no te preocupes.

PIIIP Mensaje del **Gundam Pedro Pascual (Sevilla)**. Mira: hacía meses que no me reía tanto. Tus 16 páginas (¡a lápiz no podemos reproducirlas, capullo) son puro DRAGON FALL de los primeros tiempos. Descaradas, divertidas, sangrantes. ¡Si la «industria» se viera con tus ojos, se echaría a temblar!

AL APARATO: J. M. MONTANE

BANZAI

EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS

VRRRN

■ **NEO-OTAKU**

1. Completa el título: PATRULLA ESPECIAL...
2. ¿Qué tienen en común XENON, HANSEN SHUKAI y STREET FIGHTER II?
3. ¿Cómo se llama el personaje principal de HADASHI NO GEN?

■ **OTAKU VULGARIS**

1. ¿Cuál es la extensión real de AKIRA? ¿Cerca de 4.000 páginas, alrededor de 6.500... o casi 2.000?
2. ¿Quién creó TETSUJIN 28GO?
3. ¿Cuál fue la primera serie de béisbol publicada en Japón?

■ **MEGA-OTAKU**

1. ¿Qué fue el Shin Mangaha Shudan?
2. Cita el mayor éxito de Kyuta Ishikawa.
3. ¿En qué revista española se publicó EL AMOR A LA CIENCIA DEL DR. KISHIWADA?

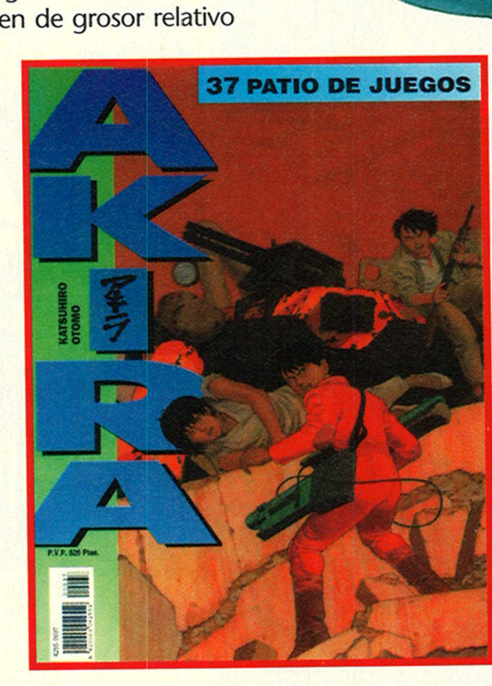
• Respuestas a las preguntas del mes anterior

▪ NEO-OTAKU: 1: 1988. 2: Osamu Tezuka. 3: NAUSHIKA. ▪ OTAKU VULGARIS: 1: Dojinshi manga. 2: Jun Ishiko. 3: Chiba Tetsuya y Takamori Asao. ▪ MEGA-OTAKU: 1: COM. 2: Un libro que se vende envuelto en plástico. 3: Abiko Marie.





Hoy, queridos amigos, escribo con especial emoción desde una de nuestras viejas colonias: **La India**. Estoy aquí invitado por un congreso de lingüistas y, gracias a los avances de la tecnología, he sido capaz de entregar mi crónica habitual sobre el manga. Con la rapidez de los viejos trenes que recorrían **La India** en tiempos del gran **William S. Wanamaker**, un volumen de grosor relativo y arte mayúsculo ha venido a mi encuentro para recordarme que leer un buen manga es una experiencia comparable a la visión del Taj Mahal en invierno. Esas páginas, esas auténticas joyas, son las penúltimas de un opus fanta-científico que mejora con cada entrega: AKIRA (525 pesetas, serie limitada). Parece que **Dragon-Glenat** ha decidido aumentar en su tramo final el ritmo de publicación de la obra de **Otomo**, que concluirá muy, muy pronto. Mientras eso ocurre, y nos preparamos para un volumen de despedida con bocetos y textos teóricos, podemos disfrutar del número 37, donde la maestría del colorista norteamericano **Steve Oliff** es tal que casi empequeñece la del creador de la serie. Destacan también en esta remesa algunas secuencias oníricas, tan fascinantes como la que narra el encuentro entre Kaneda y un Tetsuo espiritual hasta el paroxismo.



Supongo que algunos de vosotros os habréis olvidado de AKIRA. Yo nunca lo hice, aunque puedo llegar a comprender que os ocurriera por la terrible aperiodicidad de su edición. Ahora bien; si no volvéis ahora a la serie, no tenéis perdón de Dios. Ni mío.

En la misma medida me ha impactado, aunque en sentido negativo, la última obra de **Roke González**, FIAN (190 pesetas, 2 números). Es un cómic de espada y brujería tan parecido a CONAN que se diría una

PAPELES AMARILLOS

Por el Profesor WANAMAKER



mala copia, así que podéis imaginaros que poca relación con el manga tiene. Pero como su autor alumbró el espantoso manga DESAFÍO, y alguno de vosotros podría caer en la trampa del nombre si os gustó, he decidido desuadiros antes de que sea demasiado tarde. Motivos hay muchos: y no todos tienen que ver con la calidad del guión, que es relativa. El principal, aparte de lo manido de las situaciones, es que FIAN debe ser el único cómic que ha sido publicado por medios profesionales sin entintado, a pesar de que se nos quiera convencer de que se ha hecho de forma meditada, de que el estilo del dibujante **Enric Rebollo** lo pide a gritos.

Afortunadamente no todas las colecciones de **Planeta** son víctima de la escasa calidad que caracteriza a FIAN. Así, a la próxima publicación de FORTUNE QUEST (una de mis series favoritas), hay que añadir el regreso de ALITA: ANGEL DE COMBATE (325 pesetas, 10 números), ya en su quinta remesa. Su autor, **Yukito Kishiro**, sigue en forma; y las pequeñas secciones que adornan cada nuevo ejemplar son muy atractivas.

Me despido con un manga apreciado por muchos de vosotros: DNA2 (395 pesetas, serie regular), de **Masakazu Katsura**. A pesar de unos inicios zozobrantes, las actuales entregas de la serie (que ya supera los 10 números) poseen un ritmo endiablado y un grafismo a la altura de lo que se espera de su autor. Su humor, eso sí, es más discutible.

Desde **La India**: GOD SAVE HIRO-HITO!







Es hora, para quienes la habían dejado caer en el olvido, de retomar la colección de **AKIRA**. Solo quedan dos entregas para cerrar la serie y completar en nuestra biblioteca la obra mestra de **Katsuhiro Otomo**.

Mangaka

Mangaka Tribune

Checklist Mangaka



ACCIONES

- GOLPE MAURABO ■ Nº 4
- MADARUKANA ■ Nº 5
- PATADA TIPO KOBAKA ■ Nº 7
- PATADA TIPO HYOHYO ■ Nº 8



ALPHAS

- MERUBE ■ Nº 4
- AYUNI ■ Nº 4
- OH, ME! ■ Nº 5
- SHIT! ■ Nº 7
- DOMEKURA ■ Nº 8
- SEDUCCION ■ Nº 9
- BOMBA DE VOMITOS ■ Nº 9



ARMAS

- BOOMDROIDE ■ Nº 4
- METRALLETA DOBUYO ■ Nº 8
- REVIENTAHOMBRES ■ Nº 9



CEREMONIAS

- TAIRO ■ Nº 4
- BUBOBA ■ Nº 5
- BUDOKEYO ■ Nº 5
- DORAKUMO ■ Nº 6
- DOMU-MARAKA ■ Nº 7
- NANOKA ■ Nº 7
- DOBA-DOBA ■ Nº 7



CIUDADES

- BAEROKA ■ Nº 4
- HYONURA ■ Nº 5
- SUMOKU ■ Nº 5
- KARABA ■ Nº 6
- LABURA ■ Nº 6
- KOUMUKU ■ Nº 7
- WAMUNO ■ Nº 7
- SOMAKU ■ Nº 8
- TAMU ■ Nº 8
- LAMANOKA ■ Nº 8
- DAULAMU ■ Nº 9



CONSPIRACIONES

- MOBAKU ■ Nº 4
- DUMORUBA ■ Nº 7
- DOKERABE ■ Nº 8
- GAROKE ■ Nº 8
- YUMIHIRO ■ Nº 9
- DEBUYOKI ■ Nº 9



ESPIAS

- AHIOYO ■ Nº 4
- WEMASAKE ■ Nº 4
- NUMANUBO ■ Nº 5
- RASTREADOR ■ Nº 6
- GUMAKA ■ Nº 8
- SIMAKU ■ Nº 9



GUARDIANES

- KUNEBE ■ Nº 6
- BERUSU ■ Nº 7
- BAKUTA ■ Nº 8
- MENORAKA ■ Nº 9
- BISO ■ Nº 9



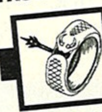
LUGARES

- PUERTO HINEKAMU ■ Nº 4
- MANSION GAMAKU ■ Nº 5
- AEROPUERTO KOBEKURA ■ Nº 5
- BOSQUE KUMAKE ■ Nº 5
- ESTACION NUCLEAR POPARU ■ Nº 5
- AEROPUERTO NIMOBE ■ Nº 6
- MONTE MURAKU ■ Nº 6
- MONTE GUMABARU ■ Nº 6
- MONTE KEIUMU ■ Nº 8
- BOSQUE PUMUMO ■ Nº 9
- TEATRO TUBBO ■ Nº 9



MUTANTES

- KEIKU BUBI ■ Nº 4
- TEIKO SADAKA ■ Nº 6
- HIDEAKI SAWAMURA ■ Nº 7
- YASUHIRO ANNO ■ Nº 9



OBJETOS

- JOYA BUMUKU ■ Nº 5
- JOYA LAPUKO ■ Nº 7
- JOYA DARKUMABARU ■ Nº 7
- MOMAKUBU ■ Nº 8



OBJETOS DEL OTRO LADO

- BERUMASHI ■ Nº 5
- MINOKABE ■ Nº 9



ORACIONES

- DOBEBEYA-BO ■ Nº 4
- KARUMUYA-BO ■ Nº 5
- YUBUKEIKU-BO ■ Nº 6
- KOBARUYASHU-BO ■ Nº 8



PODERES

- MUMI ■ Nº 4
- SUSU ■ Nº 5
- MOBA ■ Nº 6
- BOMU ■ Nº 6
- WAWA ■ Nº 7
- TAMO ■ Nº 8
- GUGA ■ Nº 9



POLITICOS

- SRTA. KERAKA ■ Nº 4
- HOKUNA ■ Nº 6
- KONUBA ■ Nº 6
- TISAKI ■ Nº 6
- GORUKA ■ Nº 7
- HOKUNA ■ Nº 8
- WARAMU ■ Nº 8
- MASAKO ■ Nº 9



SOLDADOS

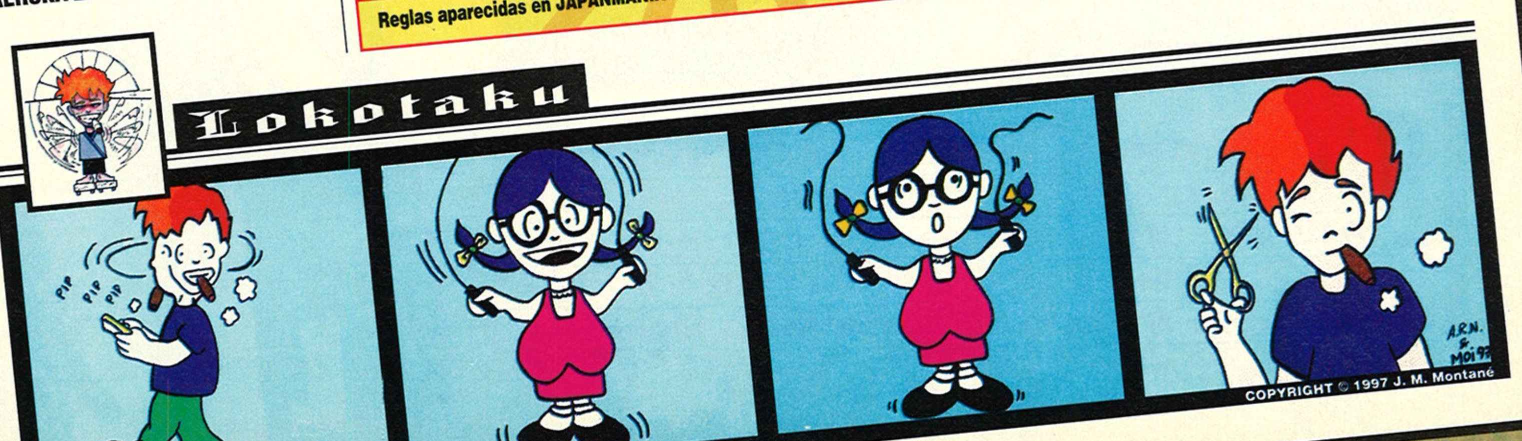
- DOMAKURA ■ Nº 5
- MAKO ■ Nº 6
- DOMEKURA ■ Nº 7



VEHICULOS

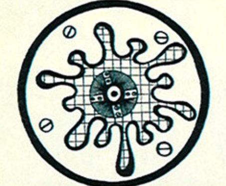
- COCHE MANAKA ■ Nº 4
- MOTO BALUKA ■ Nº 4
- MOTO DOMORAKU ■ Nº 7
- MOTO NAMUKA ■ Nº 9

Reglas aparecidas en JAPANMANIA Nº 4. Números atrasados: llamar al (91) 586 31 79



Un juego de cartas coleccionables creado por Jesús M. Montané exclusivo para **JAPANMANIA**

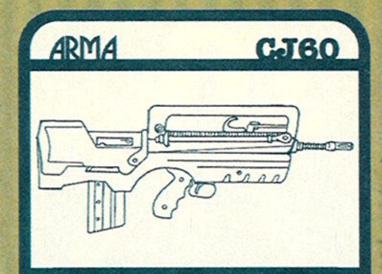




• SHAIMOKU •

Su implantación cerebral abre las puertas del Libro Gólgota de Haki, con sus gárgolas lúbricas convertidas en ángeles custodios del usuario. Los dos pasos en el vacío, de rigor en las primeras visitas, se dan con disfraces de estigma.

ARMA CJ60



• TAKABAM •

Conocida como "Revientadeformes", lleva un dispositivo para el lanzamiento de mini-obuses genéticos que leen el código de la víctima -el cual es modificado en segundos para propiciar una mutación terminal-. Muy temida por los etéreos hombres burbuja.



MUTANTE CJ12

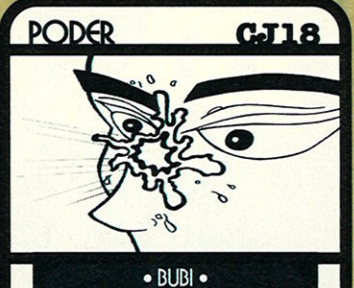


• JOHNNY DABU •

Fue un hombre corriente hasta que los experimentos de un científico desequilibrado sustituyeron su cerebro por un Psicodélico Vampirizador. Este eficaz módulo positrónico le permite cambiar a voluntad el color de todos los objetos... y alimentarse de sangre humana.



PODER CJ18



• BUBI •

Produce una súbita descarga de energía, desplegada en un abanico hertziano que interfiere todas las comunicaciones aéreas. También se utiliza para introducir mensajes falsos en las redes de intra-información.



CONSPIRACION CJ44

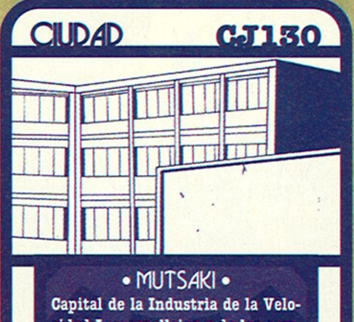


• DAHAMI •

"Por nuestro mandato: Que tu mente se paralice si respiras por la nariz o cualquier otro agujero no proto-kármico".



CIUDAD CJ130



• MUTSAKI •

Capital de la Industria de la Velocidad Lacerapellejos y de los campeonatos de kami-carreras. Su alcalde, Domenico Cognosciante, ha cambiado de cuerpo 13 veces tras otros tantos accidentes.



CEREMONIA CJ16



• ONENI •

Se celebra el día de Kebo-Somaru, el más caluroso del año desde que se fijaron los formatos en la primera viñeta de Gainax Yoshi. Consiste en la quema de los menta-vehículos que ya no sirven para la prosmiseración.



POLITICO CJ7



• KARU-KARU •

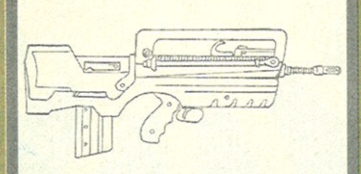
Propietario de la mejor marca de equipamientos para ¡Boooooola Voy!, el deporte de moda, es también Secretario General del Partido de los Cachas Impenetrables. Se rumorea que ha sido uno de los muchos amantes de Mura.





mangaka


ARMA CJ60

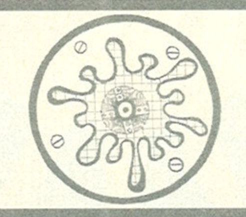


• TAKABAM •

Conocida como "Revientadeformes", lleva un dispositivo para el lanzamiento de mini-obuses genéticos que leen el código de la víctima -el cual es modificado en segundos para propiciar una mutación terminal-. Muy temida por los etéreos hombres burbuja.



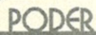
OBJETO DEL OTRO LADO CJ16



• SHAIMOKU •

Su implantación cerebral abre las puertas del Libro Gólgota de Haki, con sus gárgolas lúbricas convertidas en ángeles custodios del usuario. Los dos pasos en el vacío, de rigor en las primeras visitas, se dan con disfraces de estigma.

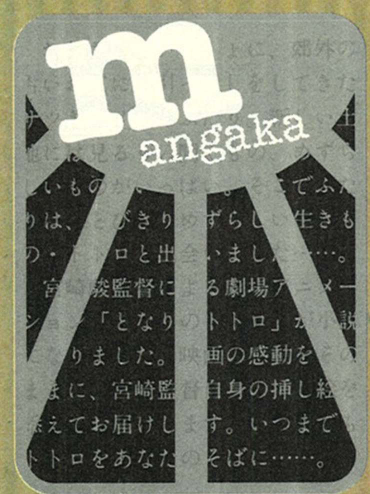



PODER CJ18



• BUBI •

Produce una súbita descarga de energía, desplegada en un abanico hertziano que interfiere todas las comunicaciones aéreas. También se utiliza para introducir mensajes falsos en las redes de intra-información.



MUTANTE CJ12

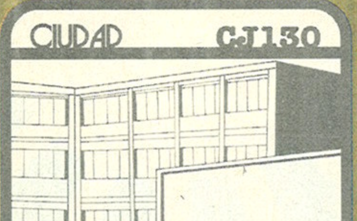


• JOHNNY DABU •

Fue un hombre corriente hasta que los experimentos de un científico desequilibrado sustituyeron su cerebro por un Psicodélico Vampirizador. Este eficaz módulo positrónico le permite cambiar a voluntad el color de todos los objetos... y alimentarse de sangre humana.

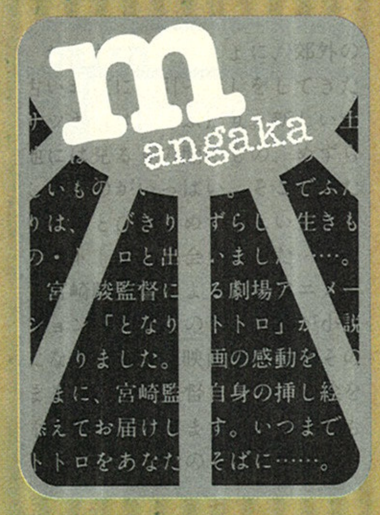


CIUDAD CJ130



• MUTSAKI •

Capital de la Industria de la Velocidad Lacerapellejos y de los campeonatos de kami-carreras. Su alcalde, Domenico Cognosciante, ha cambiado de cuerpo 13 veces tras otros tantos accidentes.

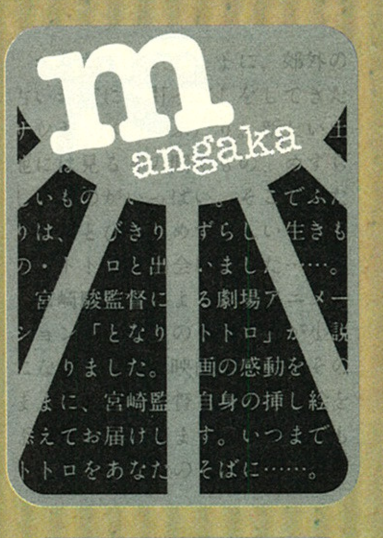


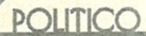
CONSPIRACION CJ44



• DAHAMI •

"Por nuestro mandato: Que tu mente se paralice si respiras por la nariz o cualquier otro agujero no proto-kármico".



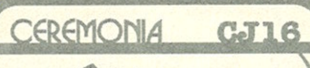

POLITICO CJ7



• KARU-KARU •

Propietario de la mejor marca de equipamientos para ¡Boooooola Voy!, el deporte de moda, es también Secretario General del Partido de los Cachas Impenetrables. Se rumorea que ha sido uno de los muchos amantes de Mura.




CEREMONIA CJ16

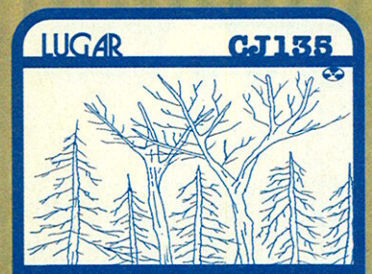


• ONENI •

Se celebra el día de Kebo-Somaru, el más caluroso del año desde que se fijaron los formatos en la primera viñeta de Gainax Yoshi. Consiste en la quema de los menta-vehículos que ya no sirven para la prosmiseración.



LUGAR CJ135

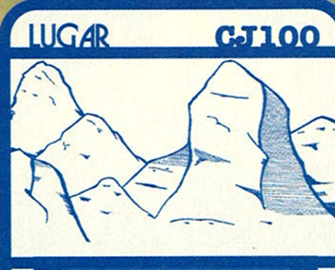


• BOSQUE KULUBU •

Sus árboles de madera genital son muy apreciados por las Corporaciones Calientes. Su valor aproximado, como reserva natural procesada por la Gran Memoria, es de más de 1 billón de hakitos.



LUGAR CJ100



• MONTE DUKO •

Sus cuevas, erosionadas a lo largo de kreptaks y kreptaks, dan cobijo a numerosas familias que decidieron abandonar la vida en las ciudades. En sus picos suelen celebrarse ceremonias de sacrificio al dios Bubumakerusimlamutoponekarosumengabotuna-kal.



ACCION CJ7



• GOLPE TAMURABE •

Provoca la coagulación traumática de la sangre en el área donde es recibido. Especialmente recomendado para causar la muerte cerebral y súbita del enemigo.

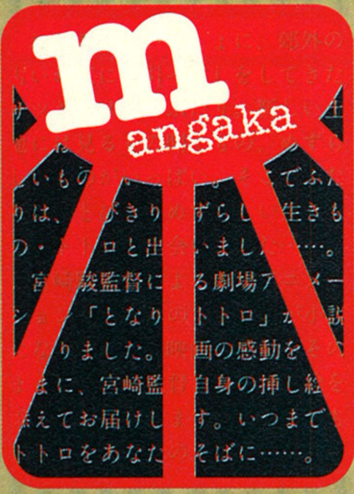


ESPIA CJ19



• MESAMU •

Trafica con información sobre menores relacionados con personalidades del gobierno. Su especialidad son las listas de sodomizados en las orgías que organiza el señor Mura.



LUGAR CJ355



• DAYUVILLE •

Sus calles apestan como el Parlamento en Primavera, lo que no le impide ser uno de los destinos favoritos de los virtuaturistas.

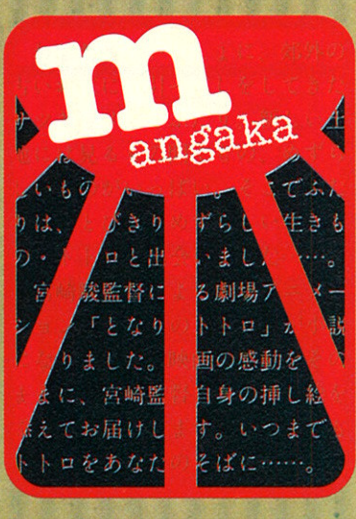


OBJETO CJ16



• JOYA HYUMAKE •

Ha sufrido incontables intentos de robo en las últimas eras. Se le atribuyen poderes mágicos, como el de la curación instantánea mediante invocaciones a Burmanak Aituk.



POLITICO CJ2



• MURA •

Tremendamente gordo y avaricioso, suele vestir túnicas plateadas originarias de la Dimensión Tuyu. Mantiene acuerdos comerciales con las empresas del señor Konuba.



SOLDADO CJ8

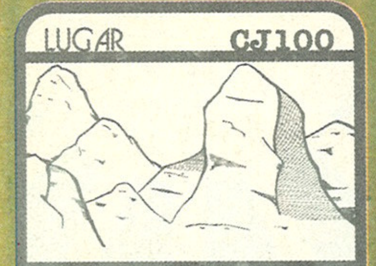


• DAERAMU •

Entró en la Ciberfuerzas Armadas de Haki después de haber asesinado a su mujer y sus 3 hijos. Cambió su condena a muerte por ingresar en los Grupos Suicidas, integrados por soldados que recubren su cuerpo con explosivos y se lanzan contra los vehículos enemigos.



LUGAR CJ100

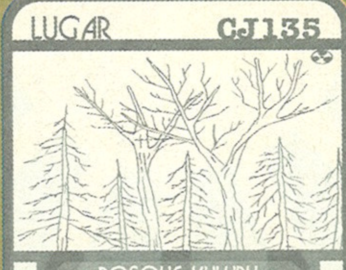


• MONTE DUKO •

Sus cuevas, erosionadas a lo largo de kreptaks y kreptaks, dan cobijo a numerosas familias que decidieron abandonar la vida en las ciudades. En sus picos suelen celebrarse ceremonias de sacrificio al dios Bubumakerusimlamutoponekarosumengabotuna-kal.



LUGAR CJ135

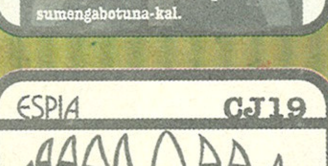


• BOSQUE KULUBU •

Sus árboles de madera genital son muy apreciados por las Corporaciones Calientes. Su valor aproximado, como reserva natural procesada por la Gran Memoria, es de más de 1 billón de hakitos.

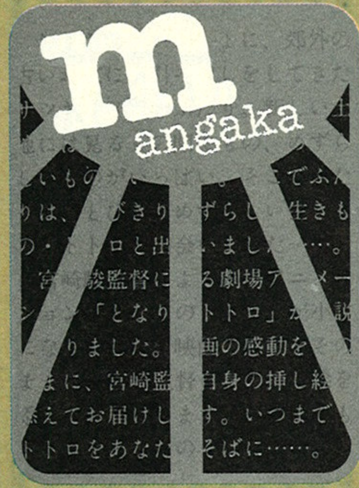


ESPIA CJ19

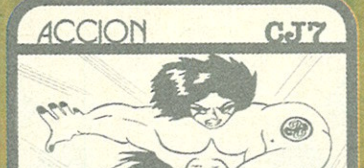


• MESAMU •

Trafica con información sobre menores relacionados con personalidades del gobierno. Su especialidad son las listas de sodomizados en las orgías que organiza el señor Mura.



ACCION CJ7

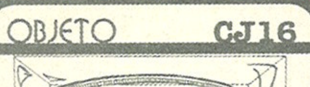
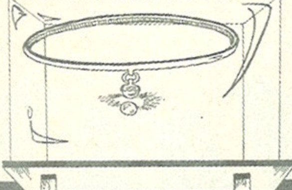


• GOLPE TAMURABE •

Provoca la coagulación traumática de la sangre en el área donde es recibido. Especialmente recomendado para causar la muerte cerebral y súbita del enemigo.



OBJETO CJ16

• JOYA HYUMAKE •

Ha sufrido incontables intentos de robo en las últimas eras. Se le atribuyen poderes mágicos, como el de la curación instantánea mediante invocaciones a Burmanak Aituk.

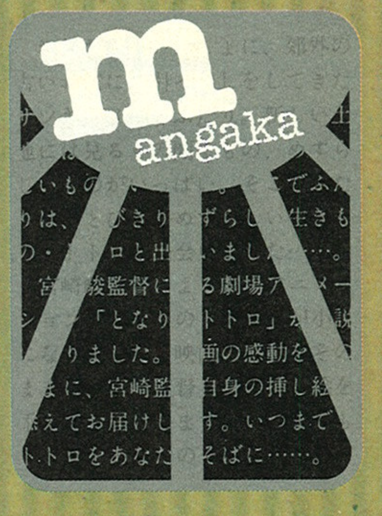


LUGAR CJ355



• DAYUVILLE •

Sus calles apestan como el Parlamento en Primavera, lo que no le impide ser uno de los destinos favoritos de los virtuaturistas.



SOLDADO CJ8

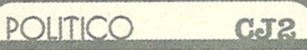


• DAERAMU •

Entró en la Ciberfuerzas Armadas de Haki después de haber asesinado a su mujer y sus 3 hijos. Cambió su condena a muerte por ingresar en los Grupos Suicidas, integrados por soldados que recubren su cuerpo con explosivos y se lanzan contra los vehículos enemigos.



POLITICO CJ2



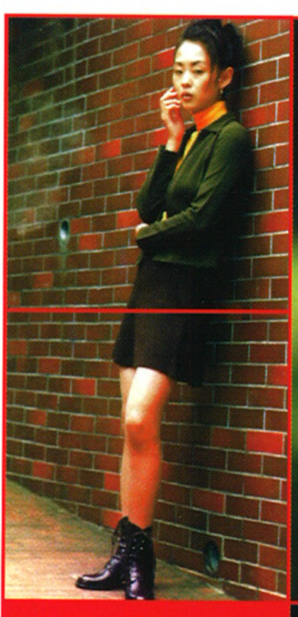

• MURA •

Tremendamente gordo y avaricioso, suele vestir túnicas plateadas originarias de la Dimensión Tuyu. Mantiene acuerdos comerciales con las empresas del señor Konuba.





ESPECIAL MODELOS JAPONESAS





鳥坂田博信堀雄

KETIYO SHUDADA

"ECHO DE MENOS LA RISA ESTRIDENTE DE ASIKITANGA"

¡¡¡Qué bonito es que los lectores se acuerden aún de la gente que formaba parte de la gran familia de **SUPER JUEGOS**!!! Mirad si no a esta japonesa que tanto parece añorar al casi difunto **Asikitanga**. Para su consuelo y alegría le diremos que Fernandito, el risueño rijoso, se encuentra retenido en algún punto de esta ciudad, come casi todos los días y tiene mucho más pelo.

- **ALTURA:** 170 cm
- **BUSTO:** 83 cm
- **CINTURA:** 60 cm
- **CADERAS:** 87 cm

Horas y horas esperando a que nuestro amigo salga de trabajar y no sale. No sabemos si es por temor o por su nuevo afán laboral.

鳥坂田博信堀雄

KORE YATEZU

"JULIO SALINAS ESTA QUE SE SALE DE BUENO Y CACHAS"

Aunque algunos incrédulos dudaban de las posibilidades del delantero vasco, lo cierto es que **Julito Salinas** no ha podido empezar con mejor pie su andadura deportiva por tierras niponas. Nada más bajar de la escalerilla del avión, metió su primer gol enamorando a una azafata que le recibió con el baile de Bebeto en el mundial. Aunque haya sido de penalti, el gol es válido.



- **ALTURA:** 177 cm
- **BUSTO:** 84 cm
- **CINTURA:** 59 cm
- **CADERAS:** 89 cm

La furia española ya hace vibrar a los aficionados japoneses. Con Salinas, el fútbol de improvisación llega a aquellas tierras.

Pesadillas®

R.L.STINE



